

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

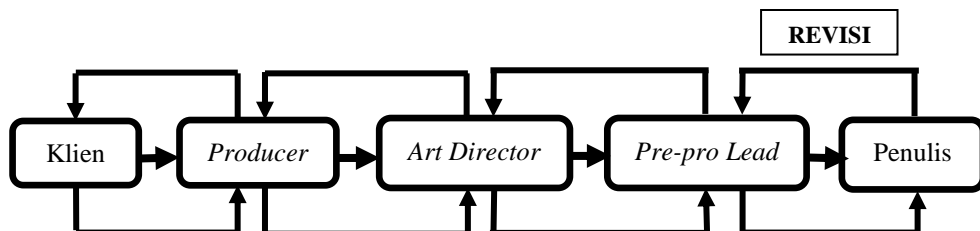
Selama melakukan praktik kerja magang di studio Superpixel, penulis ikut ambil bagian di beberapa proyek yang dikerjakan bersama tim. Berikut merupakan kedudukan dan alur koordinasi yang dilalui penulis:

1. Kedudukan

Selama masa program magang, penulis memiliki kedudukan sebagai *2D artist* di bawah divisi animasi 2D. Penulis dibimbing oleh Puput Wira Satya selaku *Pre-Production Lead*, Christina Anastasia Bellani selaku pembimbing lapangan. Sebagai *2D artist* magang, penulis diberi tugas oleh *Pre-Production Lead* serta pembimbing lapangan melalui briefing. Penulis banyak mendapat tugas untuk membuat asset 2D dan menganimasikan asset tersebut menggunakan Adobe After Effects.

2. Koordinasi

Penulis akan dihubungi pembimbing lapangan melalui aplikasi Slack. Pembimbing lapangan mendapatkan informasi dari *Pre-Production Lead*, lalu membagi tugas kepada penulis dan rekan magang. Dalam proses bekerja, penulis selalu melakukan *update* progres pada aplikasi Slack di grup khusus tim 2D magang. Bila ada revisi akan dibahas dengan cara *share screen*.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi
(sumber: dokumentasi perusahaan)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel mengenai tugas dan proyek yang penulis lakukan selama praktik kerja magang di studio Superpixel:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Proyek	Keterangan
1	<i>Newsletter National Day Singapore</i>	<ul style="list-style-type: none">- Pengenalan mengenai proyek dan <i>newsletter</i>- Pembagian divisi 2D dan 3D- Membuat sketsa dan <i>moodboard</i> untuk <i>Newsletter National Day Singapore</i>- Finalisasi asset-asset (pesawat, <i>Marina Bay Sands</i>, kembang api, pesawat jet, dan pesawat bendera) dengan menggunakan style yang sudah ditentukan menggunakan Adobe Photoshop CC 2017- Menganimasikan asset yang sudah dibuat menggunakan Adobe After Effects CC 2017
2	<i>Newsletter HUT RI</i>	<ul style="list-style-type: none">- Mencari referensi melalui berbagai <i>website</i> dan membuat sketsa kasar untuk <i>newsletter HUT RI</i>- Membuat berbagai <i>asset</i> untuk menyerupai angka

		<p>HUT RI menggunakan Adobe Photoshop CC 2017</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menganimasikan <i>asset</i> yang sudah dibuat menggunakan Adobe After Effects CC 2017
3	<ul style="list-style-type: none"> - Tugas pribadi dari pembimbing lapangan - Webinar Supertalk TVC 	<ul style="list-style-type: none"> - Mendapat tugas pribadi dari pembimbing lapangan untuk mencoba membuat maskot sederhana menggunakan Adobe Illustrator CC 2018 - Mempelajari <i>key-key</i> baru dan berbagai cara mudah pada Adobe Illustrator - Mengikuti Webinar Supertalk yang dibawakan oleh Binawan
4	Webinar Supertalk TVC	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat konten untuk di posting ke Instagram Superpixel mengenai webinar TVC yang dibawakan oleh Binawan menggunakan <i>template</i> yang sudah diberikan oleh pembimbing lapangan
5	<i>Newsletter</i> Deepavali	<ul style="list-style-type: none"> - Briefing mengenai <i>newsletter</i> Deepavali - Membuat sketsa untuk <i>newsletter</i> hari raya

		Deepavali (kolaborasi dengan tim 3D) - Eksplorasi <i>font</i>
6	- Webinar Supertalk - Carousel rekomendasi film animasi pendek 2D	- Membuat poster untuk webinar yang dibawakan oleh Michaela C. Levi dari Percolate Galatic dan Raffael A. Gumelar dari Kumata Studio - Membuat konten untuk di posting ke Instagram The Pixel Class mengenai 5 rekomendasi film animasi pendek 2D
7	- Webinar Supertalk - The Bubble Tea Shop Animation (Warner TV)	- <i>Finishing</i> poster webinar - Briefing proyek animasi The Bubble Tea Shop untuk Warner TV - Eksplorasi referensi untuk perancangan <i>environment</i> ruko keluarga kucing
8	The Bubble Tea Shop Animation (Warner TV)	- Eksplorasi referensi untuk perancangan <i>environment</i> ruko boba keluarga kucing - Membuat sketsa kafe interior dan eksterior

9	<ul style="list-style-type: none"> - The Bubble Tea Shop Animation (Warner TV) - Webinar Supertalk 	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi dan <i>finishing environment</i> interior dan eksterior kafe boba - Membuat <i>layout</i> ruko kafe lantai 1 dan 2 - Membuat <i>speaker's keynotes</i> dari webinar
10	The Bubble Tea Shop Animation (Warner TV)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Finishing pitch bible</i> untuk Warner TV
11	<ul style="list-style-type: none"> - Carousel <i>personal project</i> - <i>Singapore Tourism Board</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat konten untuk di posting ke Instagram The Pixel Class mengenai cara membuat <i>personal project</i> - Briefing proyek STB - Membuat <i>concept art</i> maskot <i>supertree grove</i> untuk proyek STB
12	<ul style="list-style-type: none"> - Carousel <i>personal project</i> - <i>Singapore Tourism Board</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Finishing</i> konten Instagram The Pixel Class mengenai <i>personal project</i> - Membuat <i>asset</i> mulut dan mata untuk <i>lipsync</i> maskot <i>supertree grove</i>

13	<ul style="list-style-type: none"> - Tugas pribadi dari pembimbing lapangan - <i>Final presentation</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan kembali maskot sederhana yang dibuat di Adobe Illustrator - Menganimasikan <i>walk cycle</i> maskot sederhana dengan Duik Bassel dan <i>puppet tool</i> - Presentasi terakhir dengan seluruh tim Superpixel Indonesia mengenai apa saja yang sudah dikerjakan selama program magang dan kesan-kesan yang didapat
----	---	--

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Bagian ini berupa penjelasan secara umum mengenai pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses magang di studio Superpixel sebagai *2D Artist* di departemen 2D Animasi.

3.3.1. Newsletter National Day Singapore

Newsletter merupakan kartu ucapan dalam bentuk postingan di social media Instagram dari Studio Superpixel untuk merayakan hari-hari besar seperti hari perayaan kemerdekaan atau hari raya agama. Tanggal 9 Agustus merupakan hari ulang tahun kemerdekaan yang ke-55 tahun, dan karena Studio Superpixel sendiri berasal dari Singapura maka hari itu merupakan hari spesial. Tujuan lain dari pembuatan *newsletter* juga agar Studio Superpixel lebih dikenal luas dari berbagai kalangan dari platform Instagram. *Job desc* utama penulis dalam Newsletter ini adalah merancang konsep bersama dengan rekan kerja magang penulis, membuat beberapa asset logo ikon dari Singapura, dan menganimasikan asset-asset tersebut menggunakan Adobe After Effects.

3.3.1.1. Briefing

Briefing dilakukan melalui Zoom mengenai tema newsletter kali ini harus memiliki elemen kemerdekaan sesuai dengan protokol kesehatan terkait pandemik COVID-19, seperti masker. Waktu yang diberikan kurang dari 5 hari karena waktu penerimaan magang penulis dengan hari ulang tahun Singapura sangat mepet. Puput Wira Satya, sebagai *pre-production lead* Superpixel, menyampaikan *brief* mengenai elemen-elemen apa saja yang akan dimasukkan di dalam *newsletter*, seperti ikon-ikon khas Singapura: Marina Bay Sands, patung Merlion, Garden by the Bay, sampai Chinook Helicopter yang selalu digunakan untuk mengibarkan bendera Singapura.



Gambar 3.2. Logo Official National Day Singapore 2020

(sumber: <https://www.straitstimes.com/>)

Singapore National Day

BRIEF:

- Ilustrasi/elemen2 yg berhubungan dengan SG National Day, didesain dalam bentuk panel2

Referensi icon:

<https://www.instagram.com/p/B05vj-qnthf/>



Gambar 3.3. Moodboard dan Referensi dari brief

(sumber: dokumentasi perusahaan)

3.3.1.2. Visual

Diawali dengan pembuatan sketsa kasar, konsep utama pada *brief* adalah *newsletter* berdimensi persegi (karena untuk Instagram), memiliki grid-grid agar lebih teratur. Kemudian diskusi pertimbangan sketsa yang dibuat rekan magang Elsa yang dipilih



Gambar 3.4. Sketsa konsep awal *Newsletter* Singapore National Day
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah sketsa dipilih, penulis dan Elsa berbagi tugas untuk membuat asset. Penulis mendapat bagian untuk membuat elemen Marina Bay Sands, pohon Gardens by the Bay, pesawat jet, dan Chinook Helicopter.

1. Ikon Marina Bay Sands

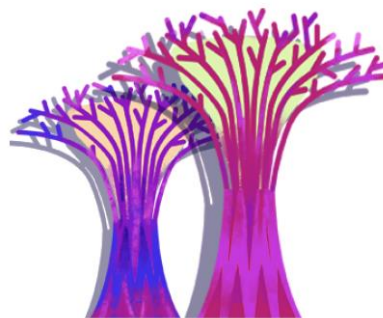
Salah satu ikon dan lokasi paling sering dikunjungi oleh turis diluar Singapura, yaitu Marina Bay Sands. Referensi penulis dapatkan dari Google, agar hasil perancangannya terlihat simpel, penulis mengganti jendela-jendela pada gedung menjadi garis tebal tipis dan diberikan gradasi. Penulis berinisiatif menambahkan awan dan matahari agar terlihat lebih meriah.



Gambar 3.5. Ikon Marina Bay Sands
(sumber: dokumentasi pribadi)

2. Ikon Gardens by the Bay

Pohon kelapa-kelip ini merupakan salah satu destinasi favorit turis maupun lokal, yaitu Gardens by the Bay, terletak tidak jauh dari Marina Bay Sands. Ketika awal mendesain, pohon yang penulis rancang ternyata terlalu ramai dan warnanya tidak fokus sehingga akan mencolok sendiri bila digabungkan dengan ikon-ikon lain. Penulis lebih menyederhanakan desain pohon sesuai dengan arahan dari salah satu team 2D, Bella.

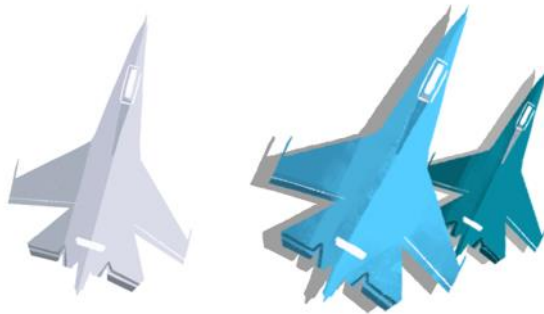


Gambar 3.6. Ikon Garden by the Bay
(sumber: dokumentasi pribadi)

3. Ikon pesawat jet

Untuk pembukaan perayaan ulang tahun Singapura, akan diawali dengan pesawat jet yang melintas sehingga menjadi ikon penting. Referensi didapatkan dari Google, awalnya penulis membuat

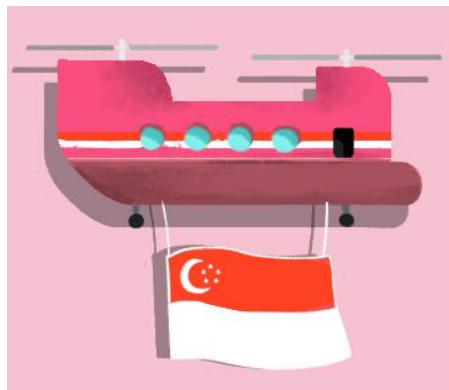
pesawat jet berwarna abu-abu terang, tapi karna tidak sinkron dengan ikon-ikon lain yang berwarna sehingga penulis menggantinya menjadi warna biru.



Gambar 3.7. Ikon pesawat jet
(sumber: dokumentasi pribadi)

4. Ikon Chinook Helicopter

Chinook Helicopter adalah pesawat berbadan lebar yang digunakan setiap tahunnya oleh Singapura untuk mengibarkan bendera, sehingga menjadi salah satu elemen yang sangat ikonik untuk hari perayaan Singapura. Penulis merancang helicopter dengan simpel dan menggunakan warna yang cocok dengan latar *newsletter*.



Gambar 3.8. Ikon Chinook Helicopter
(sumber: dokumentasi pribadi)

Dalam pembuatan elemen ikon-ikon, style visual penulis dan Elsa harus disamakan, jadi penulis menggunakan brush Adobe Photoshop yang sama dengan Elsa.



Gambar 3.9. *Final Look Newsletter National Day Singapore*
(sumber: dokumentasi pribadi)

3.3.2. The Bubble Tea Shop Animation

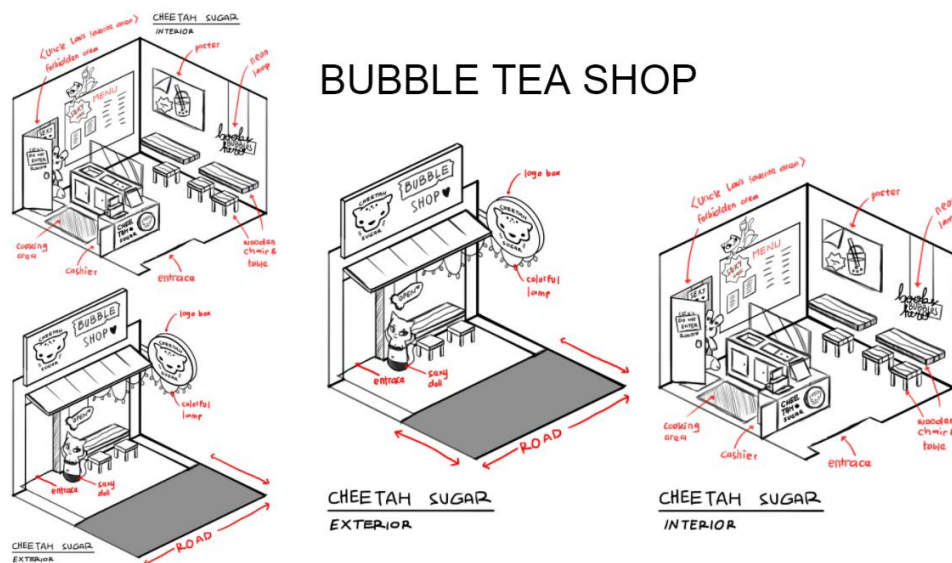
The Bubble Tea Shop merupakan proyek animasi *series* yang diajukan oleh Studio Superpixel kepada Warner TV. Animasi *series* ini berdurasi sekitar dua menit dan direncanakan kurang lebih sebanyak 11 episode. The Bubble Tea Shop bercerita mengenai tokoh Jing yang merupakan kucing antropomorfik remaja dan tinggal di rumah toko bersama keluarga sepupu jauhnya yang sedang menjalankan usaha minuman *bubble tea*, Cheetah Sugar.

Terdapat 4 tokoh utama, yaitu Jing, kucing perempuan berumur 14 tahun ini memiliki sifat perfeksionis, cerdas, namun kaku ketika sedang berkomunikasi. Mee, kucing perempuan remaja yang merupakan sepupu jauh Jing dan berumur 14 tahun juga, Mee dulunya sempat populer di platform video mengenai unboxing, tetapi seiring berjalannya waktu kepopuleran itu tidak bertahan lama. Mee memiliki adik

laki-laki, Peng, yang masih berusia 10 tahun tetapi memiliki berat badan berlebih dan terobsesi ingin menjadi pegulat sumo. Karakter terakhir yaitu Uncle Lau, kucing tua berumur 40 tahun yang merupakan ayah dari Mee dan Peng serta pemilik toko *bubble tea*: Cheetah Sugar. *Job desc* utama penulis dalam proyek ini adalah merancang *environment* eksterior maupun interior untuk ruko Cheetah Sugar.

3.3.2.1. Briefing

Penulis dan rekan magang Elsa, diberi tugas untuk membuat desain tokoh dari keempat karakter utama tadi dan desain *environment* dari toko *bubble tea*, Cheetah Sugar. Setelah berdiskusi dengan Elsa, agar lebih sesuai dengan topik laporan tugas akhir, Elsa mengerjakan bagian mendesain tokoh dan penulis yang merancang desain *environment*.



Gambar 3.10. First concept Cheetah Sugar dari Bellani
(sumber: dokumentasi perusahaan)

Pada gambar 3.10 merupakan concept art pertama yang diberikan oleh Bellani selaku tim 2D dari Superpixel. Saat brief Bellani menjelaskan bahwa toko *bubble tea* Cheetah Sugar merupakan usaha yang dilakukan di rumah atau lebih dikenal dengan ruko (rumah toko). Sehingga ukuran toko tidak terlalu besar dan memiliki kesan minimalis karna dalam skrip

dituliskan bahwa Uncle Lau selaku pemilik toko mempunyai sifat yang cukup pelit.

3.3.2.2. Visual



Gambar 3.11. Referensi *environment bubble tea shop*
(sumber: dokumentasi perusahaan)

Pembimbing lapangan penulis, Esmeralda, meminta penulis untuk mencari referensi *environment* kartun-kartun Barat seperti *Steven Universe* atau *Adventure Time*, tapi referensi utama diambil dari kafe film series *Steven Universe* dari penggunaan warna maupun konsep. Karna toko bubble tea ini mengambil latar di negara Asia dan merupakan usaha dari tokoh Uncle Lau yang berganti berkali-kali, penulis mencari referensi toko boba di Jepang, Korea Selatan, Taiwan, bahkan Indonesia, tapi bukan toko yang mewah melainkan ruko (rumah toko) karna Cheetah Sugar merupakan usaha yang dilakukan di rumah dan memiliki suasana yang sederhana.

1. Logo Cheetah Sugar

Sebelum memulai merancang interior dan eksterior, penulis terlebih dahulu merancang logo untuk Cheetah Sugar. Nama dari toko bubble tea sudah ditentukan dari skrip animasinya, sehingga memudahkan penulis untuk mengeksplorasi lebih lanjut. Bubble tea atau lebih akrab dikenal dengan boba mulai terkenal di tahun 2017-an, salah satu pelopornya yaitu minuman boba dari Taiwan: Xing Fu Tang.



Gambar 3.12. Beberapa merk boba terkenal di Asia

(sumber: <https://www.tripzilla.id/>)

Pada gambar 3.12 merupakan merk boba terkenal selain Xing Fu Tang, yaitu The Alley, Play Made, Onezo, dan Tiger Sugar. Selama mencari referensi logo dari merk-merk boba terkenal, penulis menyimpulkan beberapa hal: Warna yang digunakan logo hanya warna hitam, dan maksimal memiliki satu warna tambahan bila ingin menambah elemen selain warna hitam (contoh: Xing Fu Tang menggunakan elemen merah) tapi tetap hitam menjadi warna prioritas agar pada kemasan minuman logo tetap terlihat jelas.

Selain itu, penulis menemukan hal menarik pada beberapa merk boba yang terkenal, yaitu banyak merk boba yang menggunakan maskot atau unsur binatang pemburu sebagai logonya (contoh: The Alley menggunakan rusa, Tiger Sugar memiliki unsur Macan, lalu merk Black Dragon dengan unsur naga tapi logo tidak terlampir), yang terakhir logo pada boba banyak menggunakan tulisan Hànzì (aksara yang digunakan dalam penulisan bahasa

Tionghua) dan ditambahkan tulisan merk boba di samping maupun di bawah.

Karna nama toko *bubble tea* pada skrip film adalah Cheetah Sugar, maka penulis mengambil tulisan Hànzì yaitu Bào (豹) yang memiliki arti macan tutul atau cheetah sebagai logo utama dan menambahkan maskot macan tutul di samping atas logo. Untuk penulisan logo Cheetah Sugar, penulis menggunakan font Elmer yang sebenarnya font untuk tulisan Jepang.



Gambar 3.13. Logo Cheetah Sugar
(sumber: dokumentasi pribadi)

2. Interior Toko Bubble Tea: Cheetah Sugar

Penentuan angle adalah hal pertama yang harus ditentukan. Dalam setiap film animasi series biasanya memiliki setidaknya satu sudut paling ikonik dan sering digunakan berulang kali. Contohnya yaitu pada animasi *Spongebob Squarepants* ketika pelanggan ingin memesan makanan, pasti shot akan diarahkan ke meja kasir di sebelah kanan dan disisakan bagian untuk pelanggan.



Gambar 3.14. Contoh perspektif iconic di Krusty Krab
(sumber: *Spongebob Squarepants*, 1999)

Angle yang penulis ambil untuk interior dalam toko adalah meja kasir secara keseluruhan. Karna Cheetah Sugar merupakan toko *bubble tea*, meja kasir dan dapur biasanya digabungkan agar tidak memakan banyak tempat, selain itu bahan-bahan minuman tidak terlalu banyak jadi tidak perlu mempunyai satu dapur besar hanya untuk membuat minuman.



Gambar 3.15. Sketsa Kasar Interior Toko
(sumber: dokumentasi pribadi)

Objek yang biasanya ditemukan pada meja kasir di toko *bubble tea* yaitu: meja yang digabung dengan dapur, mesin kasir atau tablet untuk pembayaran, toples untuk mengisi tip, daftar menu, gelas minuman yang ditumpuk, dan tempat untuk sedotan. Daftar menu minuman terbuat dari kertas yang ditempel pada karton tebal untuk memperlihatkan sifat ‘pelit’ dari sang pemilik toko. Selain itu, terdapat pertimbangan pada mesin kasir yang dipakai karna terlihat terlalu modern untuk toko seadanya sehingga penulis mengganti mesin kasir yang awalnya sebuah monitor menjadi mesin kasir model lama seperti di minimarket.



Gambar 3.16. Clean up sketsa interior
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.17. Interior coloring sebelum di revisi
(sumber: dokumentasi pribadi)

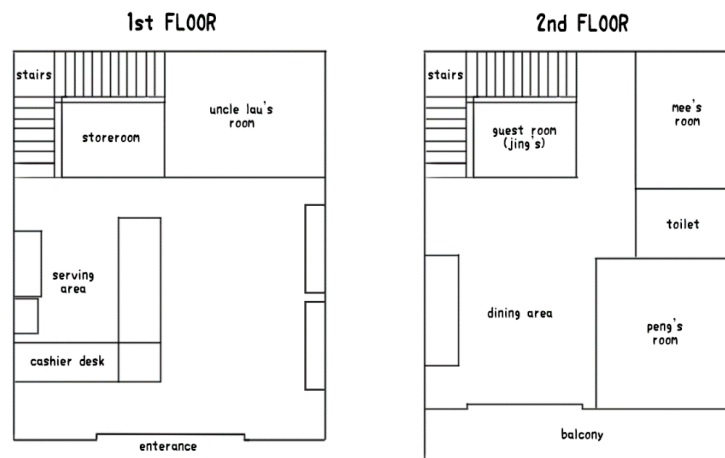
Setelah melapor progres warna kepada pembimbing lapangan dan tim 2D Superpixel, terdapat banyak perubahan dari segi palet warna yang penulis gunakan. Pada gambar 3.17, beberapa masukan dari pembimbing lapangan adalah warna masih terlihat flat cenderung abu-abu seperti gedung kantoran. Sehingga penulis mengubah warna secara keseluruhan dan memakai warna yang lebih tinggi saturasinya. Lalu elemen pada toko *bubble tea* masih belum terlihat dan banyak *space* yang kosong sehingga harus diisi. Elemen yang penulis tambahkan yaitu:

- Mesin *cup sealer*
- Beberapa termos
- Beberapa botol besar berisi sirup dan perasa minuman
- Kulkas beserta tempelan kertas, sticky notes, dan kertas pengingat di dinding
- Papan kapur di sebelah meja kasir untuk hiasan
- Dua bingkai foto di sebelah meja kasir
- Jam dinding
- *Standee acrylic barcode* untuk pembayaran non-tunai



Gambar 3.18. *Final Look Interior Cheetah Sugar*
(sumber: dokumentasi pribadi)

Rumah toko terbagi menjadi dua lantai, lantai pertama dipakai untuk usaha bubble tea, gudang bahan-bahan, beberapa meja dan kursi untuk pelanggan, dan kamar Uncle Lau agar tetap bisa mengawasi toko. Lantai kedua merupakan ruangan kamar-kamar berada, yaitu kamar Peng, kamar Mee, kamar tamu yang digunakan oleh Jing, balkon untuk menjemur pakaian, dan ruang tengah untuk duduk-duduk berkumpul sambil makan. Kamar Peng merupakan kamar dengan ukuran paling luas karna mengikuti ukuran tubuhnya yang besar.

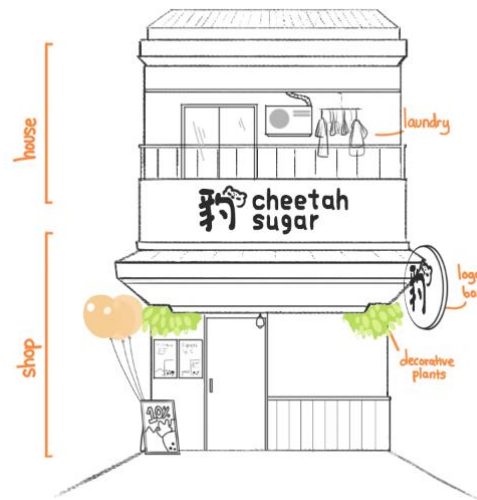


Gambar 3.19. Floorplan Ruko
(sumber: dokumentasi pribadi)

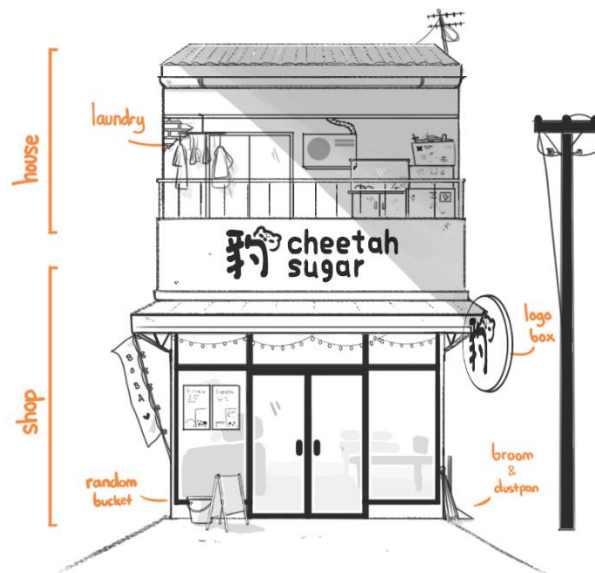
3. Eksterior toko bubble tea: Cheetah Sugar

Berdasarkan desain dari Bellani, toko bubble tea Cheetah Sugar kira-kira memiliki ukuran standar ruko yaitu 4 x 6 meter. Dari ukuran tersebut dapat disimpulkan hanya akan ada satu pintu masuk di bagian depan lantai satu toko. Setelah mengumpulkan referensi desain ruko dari berbagai negara di Asia, penulis memadukannya menjadi desain yang sederhana dan lebih mengarah pada ruko di negara Jepang. Di toko bagian depan terdapat pamflet promo minuman yang menempel, sedikit tanaman hias di loteng dekat pintu.

Setelah desain disebarkan ke *group chat*, tim 2D memberikan masukan bahwa desain yang sudah penulis rancang kurang mencerminkan sifat pelit dari tokoh Uncle Lau, mengingat bisnis Uncle Lau sudah berganti beberapa kali tetapi berakhir kurang baik karna dalam menjalankan bisnisnya kurang totalitas, terutama dalam masalah dekorasi. Sehingga penulis mencoba mendesain eksterior toko lantai satu menjadi lebih sederhana.

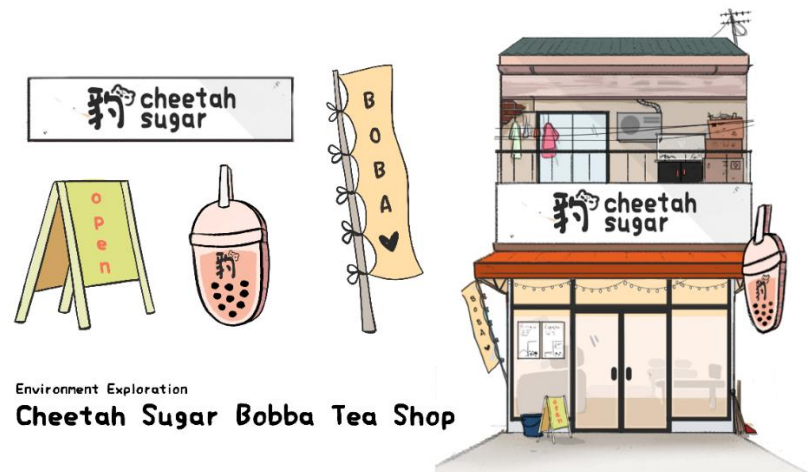


Gambar 3.20. *First Design* eksterior Cheetah Sugar
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.21. *Final Sketch* Cheetah Sugar
(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada gambar 3.21 merupakan hasil desain yang disetujui oleh tim 2D, suasana ruko di tengah kota sudah terasa dan ada beberapa properti yang mendukung seperti ember dan sapu masih tergeletak di depan toko, lalu pintu ruko diganti menjadi pintu kaca rumah makan pada umumnya (tidak terlihat modern)



Gambar 3.22. *Environment Exploration* Cheetah Sugar
(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada gambar 3.22 merupakan elemen penting pada *environment* yang sudah dieksplorasi. Papan logo Cheetah Sugar penulis ganti menjadi bentuk gelas *bubble tea* atas usul dari pembimbing lapangan. Untuk *final look* sekaligus *cover* dari *pitch bible animasi series bubble tea*, penulis mencoba menambahkan lighting ketika toko di siang hari, sore hari, dan malam hari.

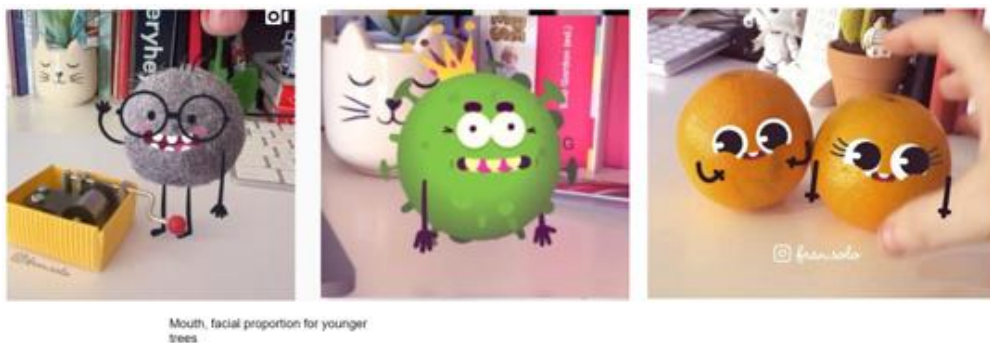


Gambar 3.23. *Final Look* Eksterior Cheetah Sugar
(sumber: dokumentasi pribadi)

3.3.3. Singapore Tourism Board

Pemerintah Singapura akan membagikan voucher singaporediscovers senilai 320 juta dollar Singapura dengan tujuan mendukung kembali bisnis pariwisata Singapura yang tengah menurun akibat pendemik COVID-19. Superpixel mengajukan konsep berupa animasi singkat untuk mempromosikan voucher tersebut. Animasi singkat itu memiliki tokoh yang ikonik sebagai salah satu tujuan pariwisata favorit di Singapura, yaitu Supertree yang berada di Garden by the Bay. *Job desc* utama penulis yaitu mengeksplorasi *style* yang akan digunakan untuk animasi Supertree dan membuat asset mata, mulut, dan aksesoris untuk di animasikan.

3.3.3.1. Briefing



Gambar 3.24. Referensi fitur wajah kartun pada objek asli
(sumber: dokumentasi perusahaan)

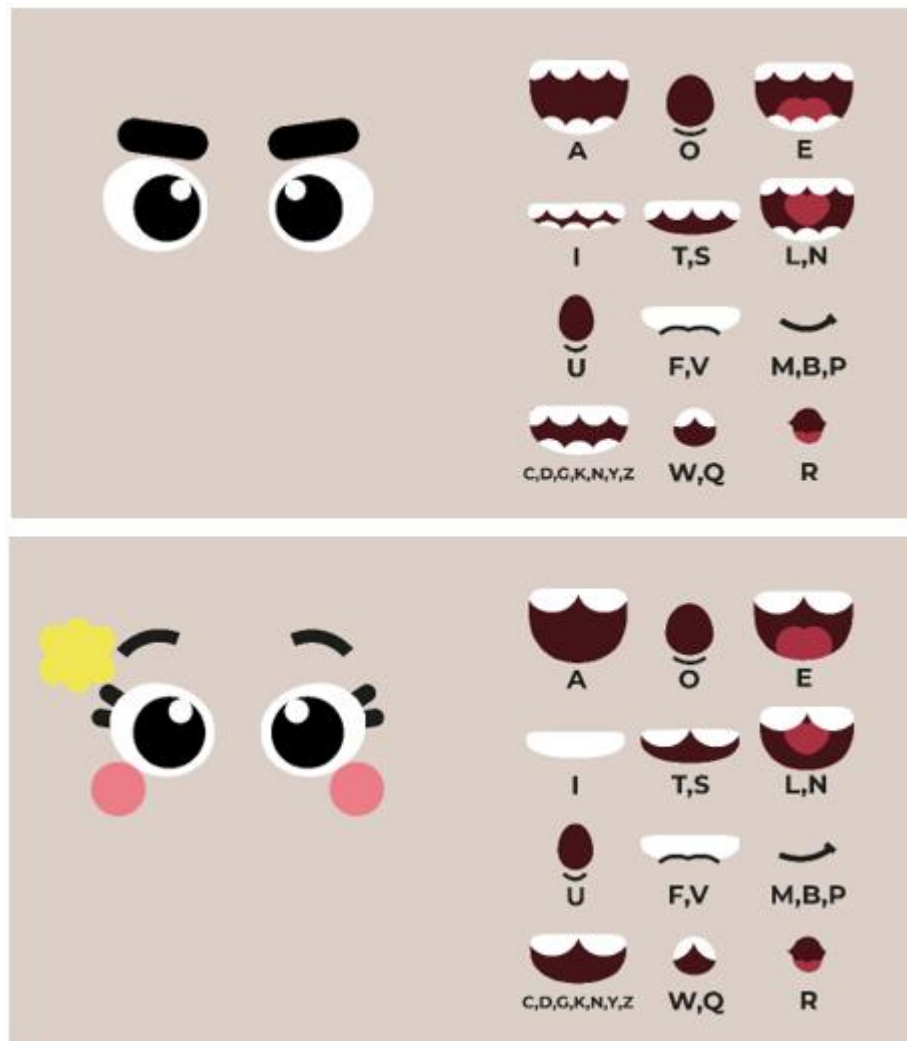
Konsep yang dirancang oleh Superpixel yaitu membuat Supertree grove menjadi dua tokoh yang saling berinteraksi, agar terlihat lebih hidup namun memiliki kesan kartun, maka Superpixel menggunakan foto asli dari Supertree grove dan tinggal menambahkan elemen mata, mulut, tangan, dan aksesoris pada Supertree grove seperti referensi di gambar 3.24 Penulis diminta untuk mengeksplorasi *style* seperti apa yang akan digunakan, selain itu penulis juga diminta untuk membuat asset lipsync dan elemen-elemen lain dari Supertree.

3.3.3.2. Visual



Supertree pertama bernama Bryan, Bryan merupakan Supertree yang sangat santai, dewasa, dan ceria. Sedangkan Supertree kedua bernama Ling, Ling senang dengan keramaian, menyukai gosip dan event, lalu selalu membawa cermin karna Ling sangat peduli penampilannya. Kedua Supertree ini berinteraksi mengenai program pemerintah Singapura mengenai voucher singaporediscovers voucher yang akan dibagikan dan sangat semangat mengenai event tersebut.

Selain itu penulis juga diminta oleh Dionisius sebagai *creative Partner* untuk merancang asset-asset mulut untuk karakter Supertree grove. Penulis menggunakan Adobe Photoshop dan mencari referensi bentuk mulut ketika terbuka.



Gambar 3.25. Asset Lipsync Supertree Bryan & Ling
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setiap pergerakan mulut yang sudah penulis buat disusun secara terpisah agar memudahkan saat dianimasikan oleh Dionisius. Supertree groove hanya memiliki mata, mulut, dua tangan, dan aksesoris, sehingga dapat dianimasikan dengan *puppet tool* pada Adobe After Effects.

3.3.4. Webinar Poster

Superpixel Indonesia memiliki program khusus yang baru dimulai sejak masa pandemik COVID-19, yaitu Supertalk. Supertalk adalah program seminar materi (webinar) di bidang perfilman dan animasi yang disampaikan oleh tokoh-tokoh

berpengalaman. Diadakan secara *online* melalui aplikasi Zoom secara gratis dan biasanya diadakan di hari Sabtu. *Job desc* utama penulis dalam proyek Supertalk ini adalah merancang poster untuk webinar dengan menggunakan Adobe Illustrator dari beberapa asset yang sudah disediakan.

3.3.4.1. Briefing

Penulis diminta untuk membuat poster webinar Supertalk episode keempat yang diadakan di hari Sabtu, 26 September 2020 dan dibawakan oleh dua pembicara: Michaela C. Levi selaku Animation Director di Percolate Galatic, dan Raffael A. Gumelar selaku Head Animator di Kumata Studio.

3.3.4.2. Visual

Penulis diberikan *template* dalam format Adobe Illustrator oleh Anastasia Bellani berisikan elemen-elemen yang digunakan untuk asset postingan The Pixel Class di Instagram agar tetap senada dengan postingan sebelum-sebelumnya. Penulis menggunakan software Adobe Illustrator untuk membuat poster Webinar tersebut.



Gambar 3.26. Poster Webinar Supertalk
(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada gambar 3. merupakan hasil final dari poster webinar yang berjudul 2D Animation Survival kit: Knowing the Industry. Setelah selesai membuat poster yang akan dipublikasikan pada Instagram The Pixel Class, penulis juga diminta untuk menambahkan dua kanvas untuk profil singkat kedua pembicara, Michaela dan Raffael, agar peserta webinar lebih mengenal latar dari pembicara.



Gambar 3.27. Slide Poster Webinar Supertalk
(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada perancangan poster webinar ini, penulis menjadi lebih memahami *tools*, fitur-fitur, dan fungsi pada Adobe Illustrator yang sebelumnya penulis jarang gunakan di kehidupan sehari-hari. Dalam industri kreatif ternyata perusahaan lebih mempertimbangkan menggunakan Adobe Illustrator dibandingkan Adobe Photoshop, terutama agar kualitas dari gambar tidak rusak.

3.4. Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan kerja magang di Studio Superpixel, tentunya ada beberapa kendala yang penulis temukan selama mengerjakan proyek, yaitu:

1. Masalah koneksi internet sangat sering terjadi terutama ketika sedang menerima panggilan Zoom dan Google Meet yang tentunya membutuhkan

koneksi internet stabil, sedangkan *wi-fi* di rumah penulis sering sekali terkena gangguan.

2. Karna kerja magang dilakukan secara *work from home*, dilakukan bersamaan dengan kelas kuliah, dan harus membantu pekerjaan rumah tangga, penulis terkadang menjawab *chat* dari pembimbing lapangan atau tim Superpixel lain sedikit lambat.
3. Penulis belum terlalu terbiasa dan mahir dalam penggunaan *software* Adobe Illustrator sehingga ketika ada proyek yang mengharuskan memakai *vector*, durasi pengerjaannya menjadi lebih lambat karna penulis belum terbiasa.

3.5. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Walaupun penulis mengalami beberapa kendala yang sudah disebutkan sebelumnya, penulis menemukan solusi atas penyelesaian masalah yang ada, yaitu:

1. Penulis selalu menyediakan kuota *smartphone* untuk *tethering* berjaga-jaga koneksi *wi-fi* berulah, sehingga tetap bisa mengikuti meeting di Zoom maupun Google Meet.
2. Pentingnya pembagian waktu secara efektif agar penulis tetap bisa mengerjakan tugas kuliah, proyek magang, dan membantu urusan rumah tangga. Penulis menitip pesan kepada orang tua bahwa dari jam 9 hingga jam 5 sore (dipotong jam makan siang), penulis akan fokus pada pengerjaan proyek magang dan kelas kuliah. Selain itu dari *Producer* Superpixel juga meminta jadwal kuliah agar mengetahui pada jam kuliah penulis akan *slow response* pada jam-jam tersebut.
3. Penulis banyak bertanya pada rekan kerja magang maupun tim Superpixel mengenai hal yang penulis belum ketahui sebelumnya seputar industri kreatif atau pekerjaan seperti *tools* dan tips-tips pada *software* Adobe Illustrator.